

RUINES

Un supplément d'univers pour Millevaux

Version brouillon

Ce texte de Thomas Munier est dans le domaine public.

REFERENCES

Filmographie : La Route
Bibliographie : Robert Merle (Malville)
<http://lesurvivaliste.blogspot.fr/>

INTRO

Faire une grille de lecture /sommaire

Chapitre / contenu / ce qui est indispensable / ce que le chapitre permet d'approfondir / la couleur que ça donne au jeu (gritty, épique...). Approche microcosme.

RUINES

un portique écotaxe

Type de ruines : calvaire, ermitage, fosse à charbon de bois, four à pain, four à charbon de bois, pierres levées, surpermarché, maison, boutique, bureaux, hangars, ferme (faire du close to home sauce millevaux)

DÉCORS & AMBIANCES

Embouteillage piégé dans la forêt

Un symbole toxique crâne avec un lol sur le front

jésus crucifié à un arbre

Mines antipersonnels et bombes oubliées sous la terre.

Un loup pendu à un arbre

Un arbre avec un panneau de basket

Au détour de cette forêt... Les choses sont devenues étranges... Au-dessus de ma tête, frondaisons, ombre noire. Un loup pendu à un arbre.

décharges sauvages

Le son de l'hallali

Batailles dans la forêt

BÂTIMENTS

Bunkers, abris antiatomiques, usines désaffectées, écoles, lycées, hôpitaux, asiles psychiatriques, prisons, cimetières

PERSONNAGES

"[[[Idée alternative : et si on rédigeait avec le même plan que les scenarii ?]]]

Présentation du monde

les carrières (1 PJ/ une carrière). Faire des grades ? (Serf / paysan libre / propriétaire terrien / Seigneur). Classer les professions par Urbain / rural / forestier ; sédentaire / nomade

Guide de RP :

* moralité

* religion

* gestion des ressources

* sexualité (pas de tabous sur l'homosexualité, la polygamie. Mais adultère condamné)

gestion des risques

gestion de l'amnésie

gestion du but (arcs narratifs, etc...)

Création de personnage / squellette sous corpse

Équipement : donner un tarif pour chaque type, et rapidos quelques exemples, mais pas de liste. Expliquer que les équipements « spéciaux » ou « exotiques » sont dans le guide du meneur. feuille de mémoire

Jouer en équipe :

Etude comparée du jeu en équipe et du jeu PvP

"

"voulez-vous jouer des personnages soudés dans une équipe, ou juste un ramassis de gros stand-alone psychopathes"?

Non pas que je veuille empêcher le second trip, si il y en a à qui ça plait. Mais ça peut être bien de briefer un peu les joueurs, et leur vanter les mérites de la première formule. Car le PvP tue l'horreur, et je veux que les joueurs se laissent tenter par l'expérience horridique. Et j'aimerais que les persos aient un instinct de survie fort, qui les pousse à faire des compromis, à être généreux sans être naïfs, à se battre pour se défendre plutôt que par pur amour du chaos. Et ça, plus encore qu'une éventuelle morale, c'est l'instinct de survie qui le détermine. La partie de samedi est partie en couille, parce qu'au moins la moitié des PJs n'avaient ni instinct de groupe, ni instinct de survie.

Laïs sur l'instinct de groupe / instinct de survie. Suggestion de concept de groupe / de motivations pour la survie.

Proposer aussi un éloge du PVP

"

En cours de jeu, même si les joueurs incarnent des prétirés, j'évite de leur dire quelles décisions ils devraient prendre pour jouer leur personnage dans la cohérence de leur rôle. Je laisse les joueurs s'approprier leur personnage et tisser leur propre cohérence. Je me garde ainsi la possibilité d'être surpris (si je ne suis pas surpris en maîtrisant, je ne m'amuse pas), et surtout en laissant un maximum de libre arbitre aux joueurs, je limite la possibilité qu'ils rejettent le mode victime.

"Les deux centimes de Michel poupard :

Je commence à avancer dans la jungle des Millevaux. En fait, les principes de base sont simples à définir, même si la notion de scénario pour cet univers est bien particulière, certains fondamentaux restent les mêmes. (Et à ce niveau il est évident que les histoires qui "marchent" pour ton univers sont exactement les mêmes pour d'autres, à commencer par celui de Summerland - qui en est très proche).

Les bases pour des héros qui vivent dans une forêt hostile sont simples, (et fort réduites) :

_ Soit les personnages sont sédentaires, dans ce cas, des difficultés se produisent dans leur communauté, (ou des menaces pèsent sur leur communauté toute entière), qui mettent sa survie en question. Les pj doivent donc résoudre la situation, soit en développant une stratégie, (la recherche d'un remède à une épidémie par exemple, ou l'opposition entre deux prétendants au poste de chef - dans ce dernier cas, ils serviront de juges, arbitres ou de témoins à ce conflit, et la difficulté viendra du fait qu'un des protagonistes, (ou même les deux), va tricher pour obtenir la victoire), soit en étant mis devant le fait accompli : Une catastrophe naturelle, une attaque du village par un monstre ou un clan ennemi. Des événements encore plus étranges, comme l'arrivée d'un commando américain par la voie des airs ou la transformation progressive des villageois en créatures aquatiques, peuvent aussi se produire.

_ Soit les personnages sont des nomades, et les raisons de leur érance sont nombreuses. Ils sont sans doute membre d'une tribu de chasseurs cueilleurs itinérante, ou ils sont sortis de leur village pour une raison précise, (la recherche de remèdes, de vivres ou un banissement), et ils se sont perdus dans la forêt. Ici aussi, toutes les rencontres - bonnes ou

mauvaises - sont possibles. Les pj peuvent aussi découvrir les ruines d'une ancienne cité, (avec ce que cela comporte de dangers, de loot et de gardiens tentaculaires qui vont avec). Ils peuvent tomber par hasard sur un lieu qui est en fait encore habité, (comme une cité souterraine par exemple). Mais l'endroit se révélera très déplaisant. Ses habitants sont des robots à la programmation défectueuse ou des humains qui ont dégénéré, au point d'être devenus moches et canibales.

_ Enfin, il reste l'option de la "mission". Par exemple, les pj coulent des jours heureux à élever des chèvres dans une vallée paumée quand une personne étrangère à leur communauté les engage pour la conduire jusqu'à un endroit "interdit" dans les montagnes où elle pourra contacter le monde extérieur à la forêt. et bien sûr, cette expédition se fera dans des conditions périlleuses.

Voilà, le tour est fait. note qu'il est bien difficile d'établir un "véritable" scénario dans un univers aussi mouvant et où les neuf dixièmes des événements se résument à des enchaînements d'improvisation entre les joueurs. Le seul principe qui tienne la route est celui que tu utilises : Celui des "spots". Une unité de lieu et d'événement, c'est tout ce qu'il est possible de faire, les héros vont ensuite enchaîner les lieux où il se passe quelque chose au gré des décisions - parfois à contretemps - des joueurs. Cette méthode ressemble à celle du bac à sable, mais avec de petites différences, elle s'apparente aussi à celle que j'utilise avec Story Bones, (ce jeu divise les actions en "scènes", exactement comme au cinéma, (mais là, le passage d'une scène à une autre se fait d'une façon linéaire, et la plupart des compteurs des personnages sont remis à zéro entre deux scènes). Le découpage d'action des Millevaux rappelle plus l'approche de la comédie d'El Arte que celle d'un feuilleton télé. En clair, le mj dit aux joueurs : Voilà la première scène : Vous êtes dans tel lieu, à telle heure et il se passe ça, pour le texte et les détails, je vous laisse improviser...

Je précise que cette façon de faire est déjà présente dans des jeux de rôle datant des années 80-90, (en particulier ceux qui étaient gérés par correspondance, ou les premiers rpg vidéo - c'est le mode de fonctionnement des vieux Final Fantasy et autres Dragonquest). C'est aussi la méthode utilisée dans Ambre, (les personnages peuvent virtuellement y faire n'importe quoi, n'importe où, et dans n'importe quel ordre).

Le plus simple est d'utiliser un "truc" déjà vu dans des donjons, (où même dans MEGA - oui, en 1984) : Utiliser une fiche horraire pour chaque spot. Il suffit de décrire l'intrigue générale, de définir Trois spots, (c'est plus qu'assez - dans la partie que nous avons jouée à Rennes, il n'y en avait que deux), et de décider de la chronologie des événements qui se déroulent, (parfois simultanément), dans les différents spots suivant les heures de la journée. Il suffit de distinguer les événements que les pj pourront modifier de ceux qui se dérouleront, quoi qu'il arrive, (tout comme dans les opéras de Wagner où les héros s'agitent beaucoup sans réussir à empêcher la chute des dieux et finissent par mourir la gueule ouverte sans rien pouvoir y faire - mais avec la satisfaction de disparaître avec classe et en musique). Il reste quand même un point épineux : La continuité, (et la continuité de l'univers). Il faut quand même que les personnages gardent des traces des événements, (surtout de ceux qu'ils ont subis), et que la remise au point de départ des compteurs en subisse les effets. Il faut aussi que la destruction, (ou au contraire l'avènement), du boss de fin aie des effets sur la suite de l'histoire et sur l'ambiance de la région où évoluent les héros. Cela s'appelle un méta-plot chez les gents qui se la pètent. "

SURVIE

Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort
Primo la préparation mentale. Des hommes sûrs, les meilleurs outils, de bons augures, le savoir du terrain. L'art délicat d'abattre un arbre

Dans cette mer d'arbres, plus aucun repère. La boussole ne trouve plus le nord. Tout est si étranger et familier en même temps. Perdus !

Faire devant les autres ou s'éloigner dans l'intimité et les dangers de ce bois ? Entre ces deux risques, que choisir ? Le dilemme du caca.

De l'arbre et du feu. Branches, flammes et fumée, semblables. Des vertus du charbon de bois. Plaisir de démiurge à souffler sur les braises.

Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, lasso en racines. Le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort.

Un crâne sur une feuille de chêne, sur une épée et une hache entrecroisée, sur une perle de sang. Sans peur. C'était le blason des Valensac.

Il s'en trouve des corps pourris dans le sol, des chenilles qui tissent des fils pour passer de feuille en feuille, charniers et merveilles.

Les arts martiaux Millevalliens font partie des choses qui seront sans doute intégrées dans le système. A finaliser sous forme de traits, sans doute.

Faire des recherches sur christophe knight, qui a vécu 27 ans dans les bois
racines de résineux pour coudre

Courir à s'en rompre les jambes. Boire du sang. Manger des yeux. Tuer sa bien-aimée. Brûler des merveilles. Ces choix qu'imposent la faim.

Trouver de l'eau pure. Trouver des végétaux comestibles. Trouver des protéines comestibles. Se protéger du froid. Se protéger des maladies.

Syndrome du survivant

Peut-on survivre en restant moral ?

Millevaux nous rendra-t-il plus fort ?

"Ce qui compte, c'est moins faire des jets de Corps que de mettre en scène des événements liés à la rudesse des événements.

→ choix qu'impose la faim

→ danger du froid

→ attaque dans l'obscurité, etc."

"Techniques de survie : se concentrer moins sur les moyens que la fin.

Les 10 commandements de la survie ?

1- trouver de l'eau pure

2- trouver des végétaux comestibles

3- trouver des protéines comestibles (solutions du cannibalisme ? Le cannibalisme rend fou ? Moins pour des raisons biochimiques que par le bouleversement moral qu'il engendre : addiction à la chair humaine ?

Manger uniquement de la chair humaine n'est pas la solution : apports déséquilibrés + coût calorifique de la chasse à l'humain, qui n'est pas un gibier si facile que ça à attrapper...

4- se protéger du froid

5- se protéger des maladies

6- se prémunir des menaces occultes

7- se prémunir des prédateurs

8- se prémunir des autres humains

9- se prémunir de soi-même

10- se prémunir des parasites"

Rien n'est sacré. Les personnages de Millevaux sont plus attachants une fois morts que vivants.

un antago qui utilise des flèches de chasse (pointes)

"des armadas de chasseurs qui commettent des massacres, des

gardes-chassent qui poursuivent des braconniers à mort, une économie

axée sur la chasse, une ruée vers l'or de la chasse"

Permaculture et forêts comestibles

L'odeur de fumée. Le charbon de bois. Les troncs noirs. Les pleurs. La chair brûlée des hommes. Ici aussi, le feu avait laissé sa marque.

Politique de la terre brûlée

Ils prennent la mémoire dans leurs collets. Achèvent le seigneur à l'agonie. Piègent la civilisation dans des fosses.
Braconniers du futur.

GASTRONOMIE

Faire guide gastronomie Millevuax
tourte aux vers blancs
scénario à Rungis
Millevaux dans ton ventre

HOMMES

Le plus dur, c'est pas la forêt, les dangers ou les horlas. Le plus dur, c'est de voir que la mort est partout et qu'il est vain d'aimer.

Nous ne sommes pas des marginaux. Nous sommes les explorateurs et les gardiens des frontières. Nous avons tout abandonné pour votre survie.

rencontrer un homme nu en pleine forêt, qui vous réclame une ressource

Dans un monde post-apocalyptique, les pires salauds sont les parents

Faire une liste des noms de personnes & localités possibles (spé. Terres Franques ?)

"Métiers à Mx :

Chasseur

Guide

Chasseur de reliques

Chasseur de chimères

Médicastre

Artisan

Coureur

Grimpeur"

Onomastikon : Véroline

L'être humain doit-il disparaître ?

soigner les entrées des PNJ (apparaît d'un coup, tombe d'un arbre, était planqué dans un buisson, crie en se prenant le pied dans un piège à loup...)

"Nom de personnages :

Chandelours"

"Extrait de : Mission interministérielle de vigilance et de lutte contre les dérives sectaires

Rapport au Premier ministre

2010

Le groupe Ramtha

Cette mouvance a été créée par Judy Zebra Knight aux États-Unis à la

fin des années 1970. Structure issue de cette mouvance, l'École de la sagesse de

Ramtha (traduction de Ramtha's School of Enlightenment ou RSE), désignée

également par le titre École originelle de la conscience & énergie, a quant à

elle été fondée en 1988 par la même personne.

Cette Américaine prétend «

converser avec Ramtha, guerrier lému-

»

rien ayant libéré son peuple de la tyrannie des Atlantes il y a trente-cinq mille

ans. [...]

L'inscription aux retraites et autres formes d'enseignement est effectuée sur la base d'un engagement écrit, cosigné par les deux parties, dans lequel il est stipulé que Ramtha emploie des méthodes interactives qui comportent un

risque de blessures pour les participants ». Ce même document précise que « les participants assument personnellement les risques de blessures occasionnées lors du “Champ”, du “Tank” et de toute autre activité... à laquelle ils vont participer à l’«

»

école

».

L’affirmation contenue dans le document d’engagement (conditions de participation) mentionne par ailleurs que « des accidents peuvent se produire dus à votre négligence ou même à celle des personnes qui encadrent ces disciplines » 101.

Des stages sont également proposés à des mineurs. Des prospectus ont fait notamment état en janvier 2010 de l’ouverture de stages en France à des mineurs âgés de six à dix-neuf ans, avec possibilité de bénéficier d’un tarif préférentiel.

Surtout, le mouvement fait référence à l’idée d’une fin du monde et à l’avènement d’une ère nouvelle. Il incite même ses membres à s’y préparer au mieux en constituant des réserves de nourriture ou en entreprenant la construction de galeries souterraines et de bunkers... L’implantation récente de plusieurs membres de ce groupe sur des sites particulièrement isolés des Pyrénées-orientales fait ainsi l’objet d’une attention soutenue de la part des pouvoirs publics."

La Asunción Roja, une organisation éco-terroriste qui recherche des souches de Lichen Rouge dans le but d'en répandre dans les lieux de haute technologie en Al-Milval, tels que le Centre Espoir et Little Ho Chi Minh Ville les ermites

COMMUNAUTÉS

Guide de construction de communauté : reprendre celui de Marchebranche

"Liste de noms de lieux :

Culoup

Fosse au brigand

Loupendu

Sanglefosse

Le trou au vorge

Etc...

Villeveule / villeveuve

Ventrachou

Racagne

Ronceloup"

Entrée de village avec têtes de cochons accrochées à des poutres

J'ai cru trouver refuge dans cette cité. Las ! Perdu dans la pierre et le bois mort, parmi les prédateurs humains. La ville reste une forêt.

Des battues pour retrouver des corps

MATÉRIEL

une tente quechua deux secondes

"Équipements :

""la pénurie crée du jeu""

on liste ici tous les équipements spéciaux qui ne sont pas dans le guide du joueur (notamment les reliques merveilleuses, les items magiques)."

"Matériel (compléter avec les listes de matos des Epines de la Rose)

Ration :

tubercules divers

têtes de lottes

cuisseau de Sanglicorne

Yeux de poulpe des Lochs

goulasch de vermine

têtes de lapins

brandade de merluillon noir

ragondins en salaison

cuissot de chevreugne

larves grillées

gigot de chacal

Boisson :

1 bouteille de Old Scottish Whisky (plus de 200 ans d'âge...)

bouillie de poisson

1 gourde d'eau

tonnelet de bière de lichen rouge

bouteille de charançon sec

Fringues :

cape de camouflage

tenue d'apparat

tenue en cuir avec poches à double fond

Manteau de fourrure

casque à cornes d'auroch

1 t-shirt de Cannibal Corpse

1 casque orné d'un guidon de vélo

1 magnifique kilt (avec rien dessous)

1 robe blanche

Armes :

parcmètre à pointes

Matos :

jumelles d'opéra

vieux taser

fausses bagues avec armoiries

Corne à boire

un carnet Hello Kitty pour noter des choses importantes

1 crayon fuseau

1 dentier (pour les grandes occasions)

1 lampe-torche

1 cornemuse (ne sait pas y jouer mais personne ne s'est risqué à lui faire la remarque)

1 sac de couchage en cuir

1 silex

une torque

6 boules de pétanque (et pas de cochonnet)

boîte de larves sarcovores : boîte aérée contenant des larves qui désinfectent les plaies, évitant les risques de septicémie et de gangrène

Sève de sapin-goule : sève filtrée à s'étaler sur le corps, permet d'ignorer la douleur liée aux blessures

1 rameau de guy

1 collier portant l'oeil de la Caste des Veilleurs

1 vilebrequin sacré

1 vieille peluche de Teletubix, divinité du foyer

barque

tente

briquet en amadou

pièges à collets

piège à loup

bandages

herbes médicinales

un poster de Dalida

ventilo à pile

un exemplaire du Journal de Mickey

idée matériel : sac à sapin + sapin désodorisant"

un elfe de maison qui est en fait un ordi. "c'est l'elfe qui me l'a dit"

LES FINS DU MONDE POSSIBLES

les fins de millevaux : deuxième attaque de missile alexandre II